Essentiels

Définitions

† Une **instance** est un tour de jeu pendant lequel une joueuse est sous les feux de la rampe : elle y contrôle son personnage, mais aussi le décor et les figurants.
† Un **conflit** est un moment de l'instance où les joueuses utilisent les règles pour que leurs personnages atteignent leurs **objectifs**.
† Un **conflit simple** est un conflit impliquant seulement une joueuse.
† Un **conflit duel** est un conflit dans lequel deux joueuses lancent des dés et confrontent leurs résultats pour décider de l'issue du conflit.
† Un **conflit multiple** est un conflit duel étendu à plus de deux partis.
† L'**objectif** est ce que la joueuse en conflit cherche à atteindre.
† La **feuille de personnage** est constituée de **phrases**. On **utilise** une phrase dans un conflit quand elle constitue une motivation, une ressource ou un handicap. L'écriture d'une phrase peut être inspirée par un tirage de thème.
† La **phrase de création** est la première phrase d'une feuille de personnage. Elle doit comporter le verbe *vouloir* et un lien avec la phrase d'un autre personnage.
† Un **dé de sacrifice** est un dé dont le score est 1 ou 2.
† Un **dé de puissance** est un dé dont le score est 11 ou 12.
† Un **dé de souffrance** est un dé dont le score est entre 3 et 10.
† **Sacrifier une phrase** consiste à barrer une phrase suite à un dé de sacrifice.

L'univers de jeu

Dans le futur, longtemps après un cataclysme. Une forêt hantée recouvre les ruines de la civilisation. Les hommes survivent dans un monde féodal, sombre, fantastique. Des monstres surnaturels, les horlas, les terrorisent. L'égrégore, somme de toutes les hantises humaines, façonne les événements jusqu'au cauchemar. L'avenir de Millevaux est entre les mains des héros, des salauds et des martyrs de l'enfer forestier.

Les intentions de ce jeu

† Les joueuses incarnent des héros, des salauds et des martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux. Ils vont s'allier ou entrer en compétition.
† Chaque joueuse incarne un personnage à qui elle devra imposer des sacrifices pour contrôler son destin.
† C'est un jeu de rôle d'horreur épique centré sur le personnage et sur l'histoire.

NANOFLORENZA / Mémo règles

Dés de sacrifice	Dés de puissance	Dés de souffrance	Dé de pouvoir

Thèmes : 1 Folie 2 Mémoire 3 Nature 4 Emprise 5 Égrégore 6 Société
7 Clan 8 Religion 9 Science 10 Amour 11 Pulsions 12 Chair

Création de personnage (à la première instance de la joueuse)

† Lancer un dé et écrire une **phrase de création**. Elle doit comporter le verbe *vouloir* et un lien avec une phrase d'un autre personnage en jeu.

Clôture de l'instance

† Clôturer l'instance **sans conflit** (lancer un dé et écrire une phrase).
† Clôturer l'instance en engageant un **conflit simple,** un **conflit duel** ou un **conflit multiple**. Les joueuses hors du conflit peuvent s'**allier** à l'une ou l'autre des joueuses en conflit.

Conflit, lancer de dés

† Chaque joueuse lance un dé par phrase utilisée. Maximum 12 dés, divisé par le nombre de camps.
† 1-2 = dé de sacrifice / 3-10 = dé de souffrance / 11-12 = dé de puissance.
† **Un seul dé de sacrifice** = il tue tous les autres dés du camp.
† **Plusieurs dés de sacrifice** = ils contaminent tous les autres dés de la main.
† **Les dés de sacrifice et de puissance permettent de gagner le conflit**.
† **En cas de conflit duel ou multiple :**

Avantage au camp qui a le plus de dés de sacrifice.
Si aucun sacrifice = avantage au camp qui a le plus de dé de puissance.
Si aucune puissance = avantage au camp qui a le plus de dé de souffrance.
Si égalité = on choisit entre un compromis et un statu-quo.

Conflit, conséquences

† Si on a des dés de puissance et des dés de souffrance, on peut **ignorer** les dés de souffrance.
† On **rationne** les dés de puissance et les dés de souffrance (pas plus que le nombre de joueuses de son camp).
† On **relance** les dés de puissance et de souffrance.
† Chaque joueuse en conflit fait **circuler** les dés. Elle peut en garder ou en donner à d'autres joueuses. Celles qui n'étaient pas ses alliées peuvent refuser les dés reçus.

† **Un dé de sacrifice** = barrer une phrase.
† **Un dé de puissance / souffrance** = écrire une phrase de puissance / souffrance.

Toutes les phrases sont sacrifiées = le personnage est éliminé ou profondément transformé.
Total de 12 phrases non sacrifiées = le personnage accomplit son destin.

Tableau des thèmes

	Thème	Exemples
1	**Folie**	1 hallucinations 2 peur 3 phobie 4 trouble de la personnalité 5 hantise 6 mégalomanie 7 parasites de l'esprit 8 cauchemars 9 omniscience 10 possession 11 excès de lucidité 12 drogues
2	**Mémoire**	1 tarot du passé 2 divination 3 oubli 4 souvenirs 5 passé tragique 6 liens 7 généalogie 8 amnésie totale 9 vengeance 10 témoignage 11 croyance 12 mensonge
3	**Nature**	1 forêt 2 arbres 3 animaux 4 végétaux 5 champignons 6 parasites 7 infections 8 survie 9 voyage 10 mer 11 montagne 12 désert
4	**Emprise**	1 fertilité 2 mutation 3 animalisme 4 orgie 5 vermine 6 Shub-Niggurath 7 souillure 8 monstruosité 9 épidémie 10 dégénérescence 11 perversion 12 corruption sociale
5	**Égrégore**	1 légendes 2 rumeurs 3 rémanence psychique 4 spectres 5 entités mythologiques 6 sorcellerie 7 horlas 8 hantise 9 émotions fortes 10 conte 11 surnaturel 12 liens du destin
6	**Société**	1 ville 2 état 3 morale 4 féodalité 5 lois 6 guerre 7 anarchie 8 Extérieur 9 voyages 10 commerce 11 philosophie 12 peuple
7	**Clan**	1 société secrète 2 tribu 3 secte 4 amis 5 famille 6 faction 7 alliance 8 dette 9 devoir 10 loges 11 lignée 12 voies
8	**Religion**	1 foi 2 miracle 3 totem 4 tabou 5 hérésie 6 piété 7 divinité 8 fidèles 9 dogme 10 transgression 11 malédiction 12 incroyance
9	**Science**	1 alchimie 2 artisanat 3 post-apocalypse 4 relique vulgaire 5 relique merveilleuse 6 technologie endémique 7 artefact extérieur 8 arme a feu 9 véhicule à essence 10 automates 11 obscurantisme 12 livres
10	**Amour**	1 passion 2 haine 3 désir 4 fascination 5 pacte 6 trahison 7 sacrifice 8 respect 9 filiation 10 fidélité 11 mensonge 12 confiance
11	**Pulsions**	1 orgueil 2 avarice 3 luxure 4 envie 5 paresse 6 gourmandise 7 colère 8 prudence 9 tempérance 10 justice 11 courage 12 inconscient
12	**Chair**	1 combat 2 sexe 3 beauté 4 promiscuité 5 maladie 6 putréfaction 7 mort 8 bestialité 9 prouesses 10 faim 11 douleur 12 mutilation

Encyclopédie minuscule

Âge d'Or :
Période historique avant la catastrophe. Beaucoup pensent que Millevaux a toujours été ainsi et qu'il n'y a eu ni catastrophe ni Âge d'Or.

Choc en retour :
Retour d'un sortilège à son envoyeur.

Emprise :
L'emprise est l'essence de la forêt, c'est un agent mutagène qui véhicule la dégénérescence et touche animaux, humains et végétaux. Elle constitue l'énergie de la sorcellerie.

Dead Zone Mémorielle :
Frontière qui sépare les souvenirs émotionnels intacts et ceux plus anciens effacés à cause de l'oubli.

Déité horla :
Les déités horlas sont parmi les premiers horlas apparus après le Jour de la Catastrophe. Elles concentrent des quantités massives d'emprise et d'égrégore, ce qui leur accorde une nature presque divine. Seul Shub- Niggurath les surpasse.
Une déité horla est l'incarnation d'un des principes de l'emprise (la dégénérescence, la fertilité, la mutation...).

Égrégore :
L'égrégore est la rémanence de toutes les hantises humaines. Elle influence la forme même de Millevaux. L'égrégore participe à la formation des horlas et dicte les codes de la sorcellerie.

Horlas :
Terme qui désigne, dans la superstition de Millevaux, les monstres et les démons qui hantent la forêt et menacent l'humanité d'extinction.

Langue Putride :
Langue composée de grognements et de borborygmes. Elle peut être parlée aussi bien par les humains, la plupart des animaux et les horlas. C'est la mère de toutes les langues, la langue des rituels de sorcellerie et la langue de Shub-Niggurath.

Mur de la Honte :
Muraille gigantesque et réputée infranchissable qui entoure Millevaux. Certains prétendent qu'il existe un monde au-delà : l'Extérieur.

Orgones :
Les orgones sont des fluides organiques qui sont à la fois une source d'énergie, une drogue et le plus puissant aphrodisiaque de Millevaux. On peut les synthétiser grâce à des machines à orgones.

Roi en Jaune :
Cette divinité vêtue de loques jaunes et d'une burqa masquant son visage cherche à être vénérée et à répandre la folie. On l'associe à des cultes du désordre et à l'opium jaune, drogue puissante qui donne des visions transcendantes et provoque la folie.

Shub-Niggurath :
Divinité associée à la nature, la fertilité et la dégénérescence, Shub-Niggurath est l'Entité Mythologique qui règne sur Millevaux et l'aurait généré. La plupart des humains ignorent son existence.

Sorcellerie :
La sorcellerie est l'art de manipuler l'emprise et l'égrégore. Elle se pratique instinctivement ou au terme d'un apprentissage. Un sorcier n'est jamais complètement maître des effets de sa magie. L'emprise et l'égrégore le manipulent en retour, altérant son corps et son esprit.

Oubli :
Ce trouble héréditaire frappe la majorité des habitants de Millevaux. L'oubli touche la mémoire émotionnelle. Les gens n'enregistrent les souvenirs des événements que pendant trois ans. La mémoire des savoir-faire n'est pas concernée. Parfois, des souvenirs remontent brutalement à la surface, on les appelle des **flachebaques.**

RÈGLES

Je prie pour que mes ennemis soient forts
car j'ai grande impatience de me battre.

Présentation

Le Jeu de Rôle

Dans un jeu de rôle, des joueuses ont une conversation dans laquelle elles imaginent une aventure imaginaire. Chacune s'attribue au moins un **personnage** dans cette fiction commune. Il y a aussi des **figurants**, sans joueuse attitrée. Les joueuses utilisent les règles pour se mettre d'accord sur ce qui se passe dans la fiction, quand le dialogue ne suffit plus ou que les règles leur permettent d'obtenir une aventure plus intéressante.

Une partie de jeu de rôle peut être un divertissement, un défi ludique, une forme d'art, une expérience de réalité virtuelle. Ou tout ça en même temps. Les joueuses sont leur seul public. Elles cherchent à jouer une partie qui les intéresse. Il n'y a aucun public extérieur à divertir ou de test psychologique à passer.

Le jeu de rôle se pratique en séances isolées ou en campagne (une série de séances qui suivent une seule grande aventure).

L'univers de jeu

Après un cataclysme qui a mené la civilisation à la ruine. Une forêt hantée, qu'on appelle Millevaux, recouvre le monde. Les hommes survivent dans un monde féodal, sombre, fantastique. Ils le disputent à la nature et à des monstres surnaturels, les horlas. L'oubli les ronge, ils ont oublié le passé du monde et continuent à perdre les détails les plus intimes de leurs vies. L'emprise, un phénomène biologique incontrôlable, provoque des mutations qui peuvent atteindre chaque être et chaque chose. L'égrégore, trame psychique issue de toutes les hantises humaines, façonne les événements jusqu'au cauchemar. Les horlas, monstres issus de l'emprise et de l'égrégore qui peuvent prendre bien des formes, sèment la terreur dans la forêt et dans les enclaves humaines.

L'histoire de ce monde est entre les mains de quelques individus. Ils sont gorgés d'égrégore. Un destin hors-norme les attend. Ce sont les héros, les salauds et les martyrs de l'enfer forestier de Millevaux.

Intentions et principes

† **Les joueuses incarnent des héros, des salauds et des martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux. Ces personnages vont s'allier ou s'affronter.**

† **Chaque joueuse doit accepter des sacrifices pour son personnage afin de contrôler son destin.**

† **Le jeu est centré sur les personnages.** On s'intéresse aux conflits qui impliquent directement les personnages. On s'intéresse aux relations entre les personnages avant la découverte de l'univers.

† **Le jeu est aussi centré sur la création commune d'une histoire d'horreur épique.** Un drame de héros, de salauds et de martyrs dans l'enfer forestier de Millevaux.

Les principes de ce jeu

† **On peut jouer en séances isolées avec des personnages et des décors variés. On peut aussi reprendre les mêmes personnages et le même décor sur plusieurs séances. Cette série de séances s'appelle une campagne.**

† Une joueuse endosse la fonction de Confident. **Il existe deux modes de jeu, Carte Rouge et Carte Blanche.** Dans les deux modes, le Confident veille à expliquer les règles, transmettre l'univers de jeu, aider les autres joueuses à développer leurs personnages et construire leur partie de l'aventure. Dans le mode Carte Blanche, il possède des responsabilités supplémentaires sur l'histoire.

† **Ce n'est pas un jeu littéraire.** Les joueuses sont invitées à explorer leur personnage et l'histoire, à dire et faire ce qui leur plaît, tant que ça suit leur ressenti et la logique des événements. Passer trop de temps et d'énergie à élaborer une histoire sophistiquée casserait le rythme et le plaisir du jeu.

Résumé d'une séance de jeu

Les joueuses incarnent des **personnages**, héros, salauds et martyrs dans un **décor**, l'enfer forestier de Millevaux, avec des **figurants**. L'une des joueuses endosse la fonction de **Confident** et anime la séance. Il existe deux modes de jeu, **Carte Rouge et Carte Blanche**. En mode Carte Blanche, le Confident a des responsabilités étendues.

Chaque personnage possède une **feuille** sur laquelle sa joueuse va écrire des **phrases** qui racontent son histoire, lui servent de motivation, de ressources ou de handicaps... et de points de vie.

Le jeu se décompose en tours, les **instances**. Chacune son tour, chaque joueuse joue une instance pendant laquelle son personnage tient le rôle principal. Chacune crée son personnage lors de sa première instance (ou avant, selon certaines conditions). Un personnage peut être éliminé en cours de jeu, sa joueuse recrée alors un autre personnage.

Au cours de son instance, dans le mode Carte Rouge, la joueuse raconte ce qui arrive à son personnage, et clôture l'instance quand elle veut arrêter de raconter ou de tout réussir automatiquement. **Dans le mode Carte Blanche**, c'est le Confident qui raconte ce qui se passe.

La joueuse peut clôturer son instance **sans conflit**, ou avec un **conflit simple** où le personnage se mesure à une adversité, ou avec un **conflit duel ou multiple** contre une ou plusieurs joueuses.

Quand l'instance est finie, on passe à la joueuse à gauche et ainsi de suite. Au début de n'importe quelle instance, on peut décider qu'on arrête la séance à la fin de l'instance, si l'aventure ou l'horaire l'indique.

La tension et la compétition entre les personnages est un ciment de l'ambiance. Pour autant, cette compétition reste facultative. Elle peut être résumée à des tensions mineures, masquée par la politesse entre les personnages, ou résumée au débat entre joueuses pour le contrôle de l'histoire, mais elle est rarement tout à fait absente du jeu.

Mais les joueuses, quant à elles, coopèrent pleinement pour aboutir à une aventure qui passionne tout le monde.

Carte Rouge et Carte Blanche

Inflorenza propose deux modes de jeu. Ils diffèrent par les responsabilités du Confident sur l'histoire. À la table de choisir son mode préféré. On peut en changer d'une séance sur l'autre.

Dans le mode Carte Rouge, chaque joueuse contrôle son personnage et l'environnement autour de son personnage (intrigue, décor, figurants). Quand les personnages et leurs histoires entrent en lutte, les joueuses négocient sur ce qui se passe dans la fiction. Le Confident a simple fonction d'animateur.

Le mode Carte Rouge est le mode par défaut. Sans précision préalable, tout ce qui est dit dans le livre a trait au mode Carte Rouge.

Dans le mode Carte Blanche, le Confident a le dernier mot sur ce qui se passe dans l'aventure. Il campe le décor et l'intrigue, interprète les figurants. Les joueuses ont le contrôle de leurs personnages. **Au cœur des règles, les exceptions propres au mode Carte Blanche sont présentées en encadré.**

Dans la suite du texte, on part du principe que les joueuses utilisent tous les droits créatifs dont elles disposent pour parler de leur personnage, raconter ce qui se passe, écrire des phrases ou définir des objectifs de conflits. Mais dans les faits, une joueuse peut manquer d'inspiration, d'assurance, ou préférer qu'une tierce personne s'assure du cadrage d'une scène (décor et figurants), du respect de l'esthétique d'*Inflorenza*, de la cohérence ou de certains revers et fortunes qui touchent son personnage.

Dans ce type de situation, si la joueuse marque une hésitation ou demande un soutien, les autres joueuses et le Confident peuventlui poser des questions pour l'aider à prendre une décision, lui faire plusieurs suggestions, ou carrément lui prescrire une décision ou un événement. La joueuse garde encore le dernier mot. Même si elle a sollicité une aide créative, elle peut toujours s'en remettre au final à une idée plus personnelle.

Prérequis

Préparation

Ce jeu peut se passer de préparation. Mais s'il veut approfondir, le Confident peut se documenter sur l'univers de jeu. Il peut aussi, seul ou en concertation avec les autres joueuses, préparer un **théâtre**, qui est une esquisse de lieu et de situation initiale (cf. chapitre *Théâtres* p Erreur : source de la référence non trouvée).

Précautions préalables

Au début de la séance, les joueuses peuvent débattre du contenu moral de l'aventure. Elles peuvent définir quels éléments « adultes » (sexe, violence...) peuvent être abordés et à quel niveau de détail (suggéré, décrit, surexposé). Elles peuvent aussi convenir que tout le monde fait un effort pour ne choquer personne ou qu'au contraire, on se permet de sortir de sa zone de confort, tout en veillant à ce que personne ne se sente ridicule ou agressé.

Matériel

Le jeu nécessite une réserve de douze dés à douze faces, commune à toute la tablée. Pour une version avec douze dés à six faces, voir *Règles optionnelles / Inflorenza Sei* p Erreur : source de la référence non trouvée. Chaque joueuse s'équipe d'une feuille blanche, de quoi écrire, et de feuilles de rechange.

Une copie du *Tableau des thèmes* doit être à disposition des joueuses. Ces thèmes constituent l'esthétique du jeu et orientent :
† Le caractère, les motivations, les ressources et le destin des personnages.
† Les problématiques de l'aventure que vont créer les joueuses.
† Les figurants, les décors, les événements, les créatures.

Malheureux le pays qui a besoin de héros.

Bertolt Brecht,
La vie de Galilée

Déroulement d'une instance

Les instances

L’instance est la brique temporelle de base. Une instance est un tour de jeu centré sur l'un des personnages. Il n'y a pas de jeu ou de création de personnage avant la première instance. Au début de la partie, on décide quelle joueuse joue la première instance. À tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueuse joue une instance durant laquelle elle crée son personnage (à moins qu’il n’ait été créé avant) et le met en scène. **Pendant son instance, une joueuse a le dernier mot sur un certain nombre de choses et son personnage tient le rôle principal**, mais les autres joueuses et leurs personnages peuvent quand même intervenir. On peut décider d’intervertir des instances si cela paraît logique.

Quand l’un des personnages est éliminé, sa joueuse en recrée de suite un nouveau, de façon à avoir toujours un personnage à interpréter.

Une fois qu’on a fini un tour de table, on en commence un nouveau, en conservant les mêmes personnages. La séance se termine toujours à la fin d’une instance.

Les phrases

Tout au long d’une séance, **il faut écrire des phrases.** Elles peuvent être courtes, vulgaires et mal orthographiées. Ce sont de simples informations, elles doivent être pratiques à exploiter en jeu.
Phrase, exemple 1 : Je combats avec l'épée de mon père.
Phrase, exemple 2 : Je pense qu'elle est digne de ma confiance.

Avant CHAQUE écriture de phrase, la joueuse est invitée à lancer un dé, consulter le tableau des thèmes et relever le thème correspondant au score du dé. Elle s’inspire de ce thème pour écrire sa phrase. Ceci permet de retranscrire l’univers de jeu.
Mais la joueuse peut ignorer cette règle, par souci de fluidité ou parce qu’elle préfère rester sur son idée initiale. Elle peut aussi choisir le thème au lieu de le tirer au dé, ou lancer plusieurs fois le dé.

Après chaque écriture de phrase, la joueuse énonce sa phrase à haute voix

et explique de quoi il en retourne avec un peu de narration.

Carte Blanche : Quand une joueuse écrit une nouvelle phrase, le Confident en contrôle le contenu. Il peut demander à la joueuse de réécrire sa phrase pour renforcer la logique, l'esthétique, l'équilibre des chances, ou le respect des règles. Il peut aussi lui imposer le contenu de la phrase ou une partie du contenu.

Mais le Confident a tout intérêt à user de ces droits avec modération. S'il propose une phrase qui s'applique à la volonté du personnage (le faire tomber amoureux d'une personne, lui faire récupérer un objet), il doit obtenir l'accord de la joueuse ou l'appui des règles de conflit. Dans la plupart des cas, il va se fier au bon sens et au fair-play des joueuses, ou se borner à des suggestions.

Début de l'instance, création de personnage

Si la joueuse en instance n'a pas de personnage en jeu, elle crée un nouveau personnage. À cette occasion, elle peut **inventer** un personnage de zéro, ou **transformer** en personnage un figurant décrit précédemment.

Elle prend une feuille vierge, ce sera sa **feuille de personnage**. Elle y écrit une première phrase : **la phrase de création**. Cette phrase doit respecter trois contraintes :

† Comporter le verbe *vouloir* (sujet et conjugaison libres) ;
† Être un lien avec une phrase d'un autre personnage en jeu s'il en existe déjà ;
† Et comme n'importe quelle autre phrase, elle peut être inspirée d'un tirage de thème. Cette troisième contrainte est facultative.

Seule la phrase de création nécessite le verbe *vouloir* et le lien avec la phrase d'un autre personnage.

Cette phrase de création est importante : elle donne au personnage une consistance, un objectif et un lien avec les autres personnages, elle lance l'aventure.

<u>*Phrase de création, exemple 1 :*</u> Je veux punir tous ceux qui parlent avec les animaux. *(thème : Nature)*
<u>*Phrase de création, exemple 2 :*</u> *Je veux échapper à ceux qui me pourchassent parce que je parle la langue animale (thème : Pulsions, lien avec la phrase de création du personnage de l'exemple 1)*

La joueuse peut inventer un nom pour son personnage tout de suite ou conserver son anonymat le temps qu'elle veut.

Le Confident crée aussi un personnage et joue aussi des instances, sauf s'il préfère se concentrer sur l'animation de la séance.

Carte Blanche : Le Confident ne crée pas de personnage et ne joue pas d'instance. Il se concentre sur le contrôle du décor et des figurants.

Début de l'instance, choix de la fin de la séance

Le jeu peut durer autant d'instances que voulu. Au début de chaque instance, si le jeu a duré assez longtemps, s'il y a des impératifs horaires ou si l'aventure atteint son climax ou son dénouement, les joueuses décident que la séance se clôture à la fin de cette instance. On peut fixer la fin de la séance au milieu d'un tour de table car rien n'oblige à jouer autant d'instances chacune. La dernière instance suit les règles habituelles, mais les joueuses doivent veiller à clôturer l'aventure.

Fin de l'instance et fin de la séance

À la fin de l'instance, la joueuse à gauche commence une nouvelle instance. **Sauf si cette instance a été définie comme la fin. Alors, la séance se termine.**

Si les joueuses veulent jouer en campagne, c'est-à-dire poursuivre l'aventure sur plusieurs séances, elles conservent leurs feuilles de personnages mais elles **noircissent toutes les phrases sacrifiées**. Si le personnage est éliminé lors de la séance suivante et qu'il faut en créer un nouveau, les phrases noircies sont exclues du compte des phrases sacrifiées. Les joueuses peuvent réécrire leurs phrases non noircies, manière d'actualiser, recentrer, mûrir le personnage, faire monter ses ambitions. Si la phrase de création est réécrite, elle doit toujours comporter le verbe *vouloir* et un lien avec un autre personnage.

Elles notent dans quel ordre elles jouaient leurs instances et le nom de la joueuse dont c'était le tour de jouer. Ce sera elle qui commencera la première instance lors de la prochaine séance.

Personnage éliminé et création d'un nouveau personnage

Quand un personnage est éliminé, cela signifie qu'il est mort, prisonnier, disparu, hors d'état d'agir ou a renoncé à la condition de héros, de salaud ou de martyr. À moins qu'il s'agisse d'un état encore plus mystérieux.

Si une joueuse veut changer de personnage, elle élimine l'actuel.

Si le personnage est éliminé parce qu'il a atteint douze phrases non sacrifiées, il accomplit son destin, soit dans une mort héroïque, un exil digne ou l'accession à un statut, à une nature supérieure, tel que le héros, le salaud ou le martyr ultime.

La joueuse concernée doit raconter comment se passe l'élimination de son personnage, en lien avec ce qui est arrivé dans l'aventure.

Une fois son personnage éliminé, la joueuse concernée prend une nouvelle feuille et crée un nouveau personnage, sauf si la fin de la séance est atteinte et qu'il ne reste plus de conflit à jouer.

Pour créer son nouveau personnage, elle compte le nombre de phrases non sacrifiées sur la feuille de son ancien personnage et réécrit autant de phrases. **Si le personnage éliminé n'avait aucune phrase non sacrifiées ou qu'il s'est accompli ,** alors elle crée un nouveau personnage avec une seule phrase. **Si la fin de la séance est proche**, elle peut se contenter de compter le nombre de phrases auquel a droit ce nouveau personnage et le considérer comme un potentiel de dés en cas de conflit, plutôt que d'écrire des phrases.

Le nouveau personnage peut être un personnage qui a été éliminé précédemment, que ce soit le sien ou celui d'une autre joueuse, du moment qu'au moins un nouveau personnage a déjà été créé entre les deux. Pour ne pas ternir l'aura des personnages accomplis, il convient de ne les reprendre qu'à titre exceptionnel.

On reprend l'identité de cet ancien personnage, pas les ressources que constituent ses phrases. On ignore le contenu de sa feuille, tant dans le contenu des phrases que dans leur nombre.

Au cours de l'instance

Au cours de l'instance, la joueuse raconte le présent de son personnage. **Ce qu'il ressent, ce qu'il pense, ce dont il se souvient, de quoi il a l'air, ce qu'il transporte, ce qu'il fait. Elle peut aussi dire ce qu'il perçoit, ce qui lui arrive,** autrement dit contrôler le décor, l'intrigue, les figurants. Elle peut être brève ou apporter une foule de détails.
<u>La joueuse raconte, exemple :</u> *Arnaud, joueur en instance, raconte qu'Isaac, son personnage, a froid. Il a peur, il est abandonné dans la forêt. Il se souvient qu'il parlait à une mystérieuse dame puis il a eu une absence et s'est réveillé là. Il est hirsute, hagard. Il porte une épée couverte de sang. Il remonte ses traces en arrière pour savoir d'où il vient. Soudain, un ours (figurant) surgit de la pénombre et l'attaque. Il tue l'ours d'un seul coup d'épée. Cette force et cette rage lui étaient inconnues.*

La joueuse en instance doit respecter ce qui a été raconté lors des instances précédentes. Avec modération, elle peut quand même demander l'accord aux autres joueuses pour contredire les faits précédents, si elle peut expliquer que telle observation était un mensonge, une erreur ou une illusion.

Elle se tait sur ce que font les autres personnages. Elle peut supposer des faits les concernant, mais si elle veut que ce fait soit vrai, elle devra demander l'accord de la joueuse concernée. Si celle-ci refuse, la joueuse en instance doit admettre que ce fait est faux ou demander un conflit duel contre la joueuse concernée avec pour objectif que le fait soit vrai.

Carte Blanche : C'est le Confident qui raconte **ce que le personnage en instance perçoit et ce qui lui arrive**. Il réagit en cela aux actions du personnage mais il est aussi proactif. Il décrit les lieux, fait intervenir des figurants, offre une adversité au personnage (parfois sur la demande de la joueuse). Pour cela, il s'inspire en priorité des phrases du personnage pour proposer un décor et des événements qui y soient liés.

Pendant ce temps, les autres joueuses peuvent faire intervenir leurs personnages. Elles peuvent dire ce que font leurs personnages et décrire des événements, le décor ou les figurants. Le personnage en instance est sous les feux de la rampe, donc les interventions des autres joueuses doivent modérées, et liées au personnage en instance.

Tout est raconté en public. Tout ce que dit une joueuse, les autres personnages l'apprennent par le biais de l'égrégore sous forme de télépathie ou de pressentiment. Une joueuse peut cependant décider qu'un personnage ignore une partie de ces informations.

Quand la joueuse en instance veut arrêter de décider ce qui se passe, elle clôture son instance. Pour cela, elle a trois possibilités :
† Elle clôture **sans conflit** ;
† Elle clôture avec un **conflit simple** ;
† Ou elle clôture avec un **conflit duel ou multiple** ;

Carte Blanche : Le Confident peut imposer de clôturer l'instance avec un conflit simple.

Clôture de l'instance, sans conflit

Quand la joueuse souhaite apporter une fin calme à son instance, elle la clôture sans conflit. Elle écrit sur sa feuille une phrase qui résume ce qui s'est passé dans l'instance en rajoutant un détail ou apporte un fait nouveau.
Clôture sans conflit, exemple 1 : Après qu'Isaac ait tué l'ours, Arnaud veut écrire une phrase qui rapporte ce fait. Il lance un dé et obtient 11 (Pulsions). Il écrit Une rage inhabituelle m'a donné la force de tuer cet ours.
Clôture sans conflit, exemple 2 : Après qu'Isaac ait tué l'ours, Arnaud lance le dé sans a priori sur le contenu de sa phrase. Il obtient 5 (Égrégore) et écrit Le fantôme de l'ours me poursuit. *Pour le justifier, il raconte comment un ectoplasme d'ours sort de la dépouille de l'animal et commence à suivre Isaac sans un bruit.*

Clôture de l'instance, avec conflit simple

La joueuse en instance s'engage dans un conflit simple quand on atteint un point culminant de suspense. On se demande si son personnage réussira à prendre telle décision difficile, à réussir telle action cruciale, ou si tel événement particulier qui le concerne est possible. Le personnage se heurte à une adversité extérieure ou intérieure. Ce peut être aussi un point de bascule où l'on se demande si le personnage va avoir un destin de héros, de salaud ou de martyr. **Cette situation conflictuelle est de préférence liée à une des phrases de son personnage.**

Si le conflit n'est lié à aucune phrase du personnage, on ne le maintient que si la participation du personnage paraît logique et intéressante. Si c'est une péripétie sans intérêt, parce qu'elle n'est pas centrée sur le personnage ou qu'elle n'est qu'un détail de l'aventure, on évite d'en faire un conflit.

La joueuse en instance peut décider toute seule de s'engager dans un conflit simple, ou le Confident ou les autres joueuses peuvent l'y inciter si elles estiment que c'est illogique ou dommage que telle décision, action ou événement advienne sans difficulté.

Clôture avec conflit simple, exemple : *Au moment où Arnaud dit qu'il tue l'ours, les autres lui font remarquer que c'est trop facile. Peut-être que quelqu'un l'a volontairement abandonné aux dangers de la forêt, et cette attaque d'ours en serait la conséquence. Arnaud accepte alors de faire un conflit simple de cette rencontre avec l'ours.*

Carte Blanche : On ne joue plus de conflit simple pour une décision du personnage, à moins que celui-ci tente de résister à une manipulation mentale. On n'en joue plus non plus pour statuer sur l'existence d'un fait ou d'un événement, c'est maintenant le Confident qui décide de l'existence des faits et des événements extérieurs aux personnages. Le Confident peut imposer à la joueuse en instance de jouer un conflit simple s'il s'oppose à ce que telle action du personnage en instance réussisse automatiquement, ou si le personnage veut résister à une adversité que le Confident lui oppose.

Clôture de l'instance, avec conflit duel

Quand une opposition émerge entre la joueuse en instance et une joueuse hors instance, elles peuvent négocier dans un premier temps. Si le désaccord persiste, soit les joueuses se rallient à qui a le dernier mot (la joueuse en instance sur le décor, les figurants et son personnage, les autres joueuses sur leurs personnages respectifs), soit elles tranchent l'opposition en s'engageant dans un conflit duel.

Voici les oppositions qui peuvent entraîner un conflit duel :

† Une joueuse hors instance est en désaccord avec ce que raconte la joueuse en instance concernant son personnage.

† La joueuse en instance veut s'opposer à l'action d'un personnage hors instance, ou inversement.

† La joueuse en instance et une joueuse hors instance peuvent vouloir que leurs personnages s'affrontent. Leurs intérêts peuvent aussi s'affronter au cours d'une scène où leurs personnages sont séparés (par l'intermédiaire magique de l'égrégore).

† La joueuse en instance a annoncé un conflit simple et une joueuse hors instance s'oppose à ce qu'elle gagne ce conflit. **Avant que le conflit simple soit joué, on le convertit alors en conflit duel.**

Les conflits duels donnent du sel au jeu. Mais les joueuses hors instance doivent rester plus discrètes que la joueuse en instance : **on ne demande un duel que si cela paraît vraiment important et logique.**

Si deux joueuses hors instance veulent s'affronter en duel, elles doivent attendre l'instance de l'une ou de l'autre.

<u>*Clôture de l'instance avec conflit duel, exemple :*</u> *Supposons qu'Arnaud a déclaré qu'Isaac tuait l'ours sans jouer de conflit. Laure, qui joue le personnage d'Écorce s'appuie sur sa phrase* Cette forêt m'appartient *pour intervenir. Elle veut s'emparer de la dépouille de l'ours. Isaac s'y oppose. Laure demande alors un conflit duel au sujet de la dépouille de l'ours.*

Clôture de l'instance, avec conflit multiple

Parfois, les volontés autour de la table sont trop diverses pour qu'un conflit duel suffise. On étend alors le principe à trois camps ou plus si besoin.

<u>*Conflit multiple, exemple 1 :*</u> *Un camp veut cueillir la mandragore sacrée, un camp veut la mettre à l'abri, et un autre camp veut la détruire.*

<u>*Conflit multiple, exemple 2 :*</u> *Trois camps différents veulent s'accaparer la dernière mandragore sacrée.*

<u>*Conflit multiple, exemple 3 :*</u> *Anselma, Torchemort et Crucifix se braquent mutuellement, un pistolet dans chaque main. Anselma veut tuer Torchemort et Crucifix, Torchemort veut tuer Anselma et protéger Crucifix, Crucifix veut que tout le monde dépose les armes.*

Conflit, définition de l'objectif

À partir de ce paragraphe, les mécaniques abordées sont valables aussi bien pour tous les conflits, simples, duels et multiples.

À cause de l'égrégore, les personnages ont conscience d'être dans un conflit, dans un nœud du destin. L'espace d'un instant, ils pressentent les conséquences possibles : ce qui va se passer s'ils triomphent, s'ils échouent ou s'ils déclarent forfait. Ils vont pouvoir agir en connaissance de tous ces risques.

La joueuse en instance définit l'objectif du conflit. **L'objectif est un fait, une décision ou un résultat qui sera atteint si la joueuse en instance gagne le conflit.**
Objectif, exemple 1 : J'ai le cran de regarder la tête cachée dans ce sac plastique.
Objectif, exemple 2 : Je tue l'ours.
Objectif, exemple 3 : Isaac pense qu'il est le véritable maître de cette forêt. Il joue un conflit simple pour savoir s'il existe dans la forêt un château portant ses armes.

La joueuse en instance définit aussi un contre-objectif, c'est-à-dire ce qui sera atteint si elle perd le conflit. Le contre-objectif est l'inverse de l'objectif, son opposé, ou la même chose avec un effet indésirable en plus, selon ce qui paraît logique ou intéressant. Le contre-objectif doit être un événement grave pour le personnage. Si la joueuse veut qu'une adversité soit redoutable, elle doit fixer un contre-objectifs redoutable.

En cas de conflit duel ou multiple, chaque camp se définit un objectif. L'objectif de l'un devient le contre-objectif des autres.
Objectifs en duel, exemple : Si l'objectif de Parsifal est « Parsifal séduit la Reine Fougère », l'objectif de Lise peut être « Parsifal ne séduit pas la Reine Fougère », « Parsifal écœure la Reine Fougère » ou « Lise séduit la Reine Fougère ».

Si cela paraît pertinent, **on peut aussi définir le forfait,** c'est-à-dire ce qui se passe si les personnages renoncent au conflit.

L'objectif est ce que la joueuse désire pour son le personnage : cela peut être négatif pour lui. Dans le cadre d'un conflit simple, le contre-objectif est aussi défini par la joueuse en instance, et finalement, c'est juste une autre issue que la joueuse désire pour son personnage, peut-être une issue qu'elle désire un peu moins que l'objectif, ou qui l'amènerait dans une direction moins confortable. Mais même si le contre-objectif a un caractère négatif, cela reste une possibilité que la joueuse en instance juge intéressante pour l'histoire.

Les objectifs, contre-objectifs et forfaits peuvent néanmoins être choisis en convergence avec ce que pense ou prévoit le personnage.

Une joueuse peut déclencher un duel pour demander en objectif l'élimination du personnage de l'adversaire, mais l'adversaire doit donner son accord. Si elle est d'accord, elle peut demander en **contre-objectif** l'élimination du personnage de la joueuse qui a déclenché le duel. Si cette dernière refuse, elle doit reformuler son objectif.

L'objectif du conflit peut être d'éviter l'élimination d'un des personnages, si la joueuse concernée est d'accord. Elle peut demander l'élimination du personnage en conflit comme contre-objectif.

Objectif élimination, exemple : *Écorce (joueuse hors instance) ordonne à Isaac (joueur en instance) de se suicider. Objectif d'Isaac : survivre et éliminer Écorce.*
Objectif non-élimination, exemple : *À la fin de son instance, Clelia a fini suspendue à une branche au-dessus d'un précipice. Lors de son instance, Sandro demande à jouer un conflit simple avec pour objectif : « Sandro sauve Clelia d'une chute mortelle.» et pour contre-objectif « Clelia fait une chute mortelle. » La joueuse de Clelia accepte, mais demande à ajouter l'élimination de Sandro dans le contre-objectif. Si l'objectif est atteint, tout le monde est sain et sauf. Si l'objectif n'est pas atteint, Clelia et Sandro sont éliminés (on peut imaginer que Sandro va tomber en essayant de tendre la main à Clelia).*

Carte Blanche : Le Confident se garde le droit, pour les conflits cruciaux, de demander aux joueuses de changer d'objectif, ou d'imposer un objectif de son choix. Dans la majorité des cas, il laisse les joueuses proposer un objectif. Ou il soumet à leur choix plusieurs objectifs possibles, dans l'optique de leur faire entrevoir l'éventail des possibles.
Choix multiple d'objectifs, exemple : *Dans ce combat contre l'homme-mante, choisis-tu comme objectif de le tuer, de le blesser, de l'humilier, de le ranger à tes côtés ou de le fuir ? À moins que tu aies une autre idée ?*

Il définit le contre-objectif et le forfait. Il est invité à être le plus menaçant possible.
Objectif imposé, exemple 1 : *Objectif : « Arriveras-tu à sauver de la mort ton ami figurant ? ». Contre-objectif : « Ton ami meurt ». Forfait : « Ton ami s'en sort mais tu perds sa confiance. »*
Objectif imposé, exemple 2 : *« Survivras-tu à ce poison ? ». Contre-objectif : « Ton personnage est éliminé ». Forfait : « Le poison te handicape à vie. »*
Objectif interdit, exemple : *« Tuer le dragon » est un objectif interdit car ce dragon est trop puissant pour être tué.*

Conflit, alliance

Une fois l'objectif défini, **chaque joueuse hors conflit a le choix de s'allier avec la joueuse en conflit simple, ou à l'une ou l'autre des joueuses en conflit duel ou multiple, ou de rester neutre**. L'alliance permet de faire participer un maximum de joueuses aux conflits. **Ces alliances ne durent que le temps du conflit.** Lors du prochain conflit, tout peut changer !

Une alliance signifie qu'un personnage prête main forte à un personnage en conflit ou qu'il intervient à distance, consciemment ou inconsciemment, par l'intermédiaire de la trame psychique, l'égrégore.
† En échange de son aide, la joueuse alliée peut demander une redéfinition de l'objectif et/ou du contre-objectif.
† Une joueuse peut s'allier même si cela nuit à son personnage. Elle le fait si elle joue son personnage comme étant manipulé, téméraire ou masochiste, ou si elle simule la fatalité qui s'abat contre lui par le biais de l'égrégore.
† Une joueuse peut s'allier à plusieurs camps ou s'allier à son adversaire, pour illustrer un dilemme du personnage ou une opposition entre les objectifs du personnage et ceux de la joueuse.

Ma vengeance est perdue
s'il ignore en mourant
que c'est moi qui le tue.

Jean Racine
Andromaque

Conflit, utilisation des phrases

Chaque joueuse en conflit ou alliée passe en revue sa feuille de personnage pour voir quelle phrase elle peut utiliser dans le conflit. **On peut utiliser une phrase quand elle constitue une motivation, une ressource ou un handicap au cours du conflit**. Une phrase devenue obsolète peut être utilisée si elle se réfère à un souvenir du personnage qui le motive dans le conflit. La joueuse peut réécrire la phrase pour l'actualiser au passage. En revanche, **il est interdit d'utiliser une phrase sacrifiée.**

Quand une joueuse utilise une phrase, elle prend un dé dans la réserve. Elle énonce la phrase à voix haute. Elle explique comment l'histoire justifie qu'elle utilise cette phrase, ou raconte comment elle se comporte dans le sens de la phrase ou comment elle utilise un élément de la phrase comme ressource. Si la joueuse préfère une interprétation plus intérieure, instinctive ou viscérale, elle se contente de prendre les dés sans expliquer à haute voix à quelles phrases ils sont liés.

Si elle ne peut pas utiliser de phrase mais que la participation du personnage au conflit reste logique et intéressante, elle a le droit à un dé gratuit.

Une joueuse qui n'a pas de personnage en jeu peut s'impliquer dans un conflit parce qu'elle est en désaccord sur un fait ou que le conflit concerne son personnage qu'elle aura au préalable présenté. Elle écrit alors aussitôt sa phrase de création et prend un dé lié à cette phrase ou un dé gratuit.

Une joueuse s'arrête de prendre des dés quand :

† Elle pense en avoir assez (les alliées peuvent continuer à en prendre).
† Elle ne peut plus utiliser de phrase.
† Son camp a atteint son quota de dés, égal à douze divisé par le nombre de camp.

Nombre de camps	Quota de dés
1 camp (conflit simple)	12
2 camps (conflit duel)	6
3 camps	4
4 camps	3
5 ou 6 camps	2
+ de 6 camps	1

Les joueuses au sein d'un même camp peuvent prendre chacune un nombre de dés différent. Un camp peut continuer de prendre des dés même si l'autre camp a arrêté.

<u>Utilisation des phrases, exemple :</u> *Quatre personnages en jeu : Parsifal (en instance), Lise, Ambrose, Clovis. Parsifal et Lise s'affrontent en conflit duel pour gagner l'amour de la Reine Fougère (figurante). Objectif : Parsifal séduit la Reine Fougère. Contre-Objectif : Lise séduit la Reine Fougère. Parsifal utilise sa phrase* J'aime la Reine Fougère *(motivation), il prend un dé. Lise utilise la phrase* Des roses poussent sur mon sang *(ressource) pour offrir une rose à la Reine Fougère. Parsifal utilise* Mon visage est défiguré *(handicap) : sa laideur repoussera ou attendrira la Reine Fougère. Ambrose déclare qu'il s'allie à Lise, et utilise* Je suis aux ordres de Lise *(motivation). Il va colporter des ragots sur le compte de Parsifal. Parsifal n'a plus de phrase à utiliser. Il se tourne vers Clovis, qui lui avait promis une alliance, mais Clovis se rétracte. Le camp de Parsifal ne peut donc plus prendre de dé, mais le camp de Lise continue. Lise utilise* J'ai promis à Parsifal de ne pas lui faire de mal *(phrase obsolète) car elle trahit cette promesse en entrant en compétition avec lui (motivation). Lise et Ambrose ne veulent pas utiliser de phrases supplémentaires. Clovis parachève sa trahison en s'alliant à Lise. Il utilise sa phrase* Les poèmes des siècles passés résonnent dans ma tête *(ressource) pour composer un poème que Lise lira à la Reine Fougère. Le camp de Parsifal a pris deux dés, le camp de Lise quatre dés.*

Conflit, lancer de dés

Chaque joueuse lance ses dés et on regroupe les résultats par camps, pour savoir si l'objectif du conflit est atteint ou non, et quelles conséquences positives ou négatives le conflit va entraîner pour les personnages.

Les scores de 1 et 2 sont appelés des **dés de sacrifice**, les scores de 3 à 10 sont des **dés de souffrance**, les scores de 11 et 12 sont des **dés de puissance**. Ces dés vont être manipulés entre le lancer et la fin du conflit. On peut mémoriser de quel type de dé il s'agit ou les ranger dans les casiers dédiés sur les fiches *Nanoflorenza.*

S'il y a un seul dé de sacrifice dans un camp, il tue tous les autres dés du camp. Ceux-ci retournent à la réserve.
Dés de sacrifice, exemple 1 : Parsifal (deux dés) contre Lise (quatre dés). Parsifal obtient 2 et 8 : un dé de sacrifice + un dé de souffrance. Le dé de sacrifice tue tous les autres dés. Il ne reste plus qu'un dé de sacrifice. Dans le camp opposé, Lise obtient 11 et 3 : un dé de puissance + un dé souffrance. Ambrose obtient 12 : un dé de puissance. Clovis, le félon, obtient un 4 : un dé de souffrance. Il n'y a aucun sacrifice dans le camp de Lise, donc tous les dés sont conservés.
Dés de sacrifice, exemple 2 : Anselma et Torchemort sont alliés. Anselma jette un dé et obtient 9 : un dé de souffrance. Torchemort jette deux dés et obtient 12 et 2 : un dé de puissance et un dé de sacrifice. Le dé de sacrifice de Torchemort tue tous les autres dés : son dé de puissance et le dé de souffrance d'Anselma retournent à la réserve.

S'il y a plusieurs dés de sacrifice dans un camp, ils contaminent tous les autres dés du camp, qui deviennent des dés de sacrifice.
Dés de sacrifice, exemple 3 : Isaac et Écorce, alliés, lancent tous deux deux dés. Isaac obtient 1 et 7 : un dé de sacrifice + un dé de souffrance. Écorce obtient 2 et 12 ; un dé de sacrifice + un dé de puissance. Comme il y a plusieurs dés de sacrifice (le 1 et 2), ils contaminent tous les dés de l'équipe. Le dé de souffrance (7) et le dé de puissance (12) sont contaminés, Isaac et Écorce se retrouvent avec deux dés de sacrifice chacun.

Conflit, définition du gagnant

Si un camp a obtenu des dés de sacrifice ou des dés de puissance, il gagne le conflit et atteint son objectif.

Si un camp a obtenu uniquement des dés de souffrance, il perd le conflit et n'atteint pas son objectif.

Définition du gagnant en conflit simple, exemple : Isaac avait pour objectif « tuer l'ours ». Avec quatre dés de sacrifice, il gagne le conflit et tue donc l'ours.

En cas de conflit duel ou multiple :

† Avantage au camp qui a le plus de dés de sacrifice.
† Si aucun sacrifice, avantage au camp qui a le plus de dés de puissance.
† Si aucune puissance, avantage au camp qui le plus de dés de souffrance (un camp peut donc l'emporter en n'ayant obtenu que des souffrances : c'est une victoire douloureuse).
† Si aucun vainqueur ne s'est encore dégagé à ce stade, les camps en présence sont invités à raconter un **compromis** : une situation où chaque camp atteint son objectif en partie et paye une lourde contre-partie. Si les camps échouent à se mettre d'accord, c'est le **statu quo** : aucun objectif n'est atteint.
† À l'issue d'un statu quo, on passe à l'étape du rationnement des dés et on termine le conflit jusqu'à l'écriture des phrases : même un statu quo est suivi de retombées, via l'écriture de phrases. L'instance peut ensuite être clôturée sans conflit ou avec un nouveau conflit.

Définition du gagnant en conflit duel, exemple : *Parsifal a obtenu un dé de sacrifice. Le camp de Lise a obtenu deux dés de puissance (et deux dés de souffrance). Pour les départager, avantage à celui qui a le plus de dés de sacrifice. Parsifal gagne donc le duel.*
Compromis et statu quo, exemple : *Anselma, Torchemort et Crucifix se braquent mutuellement, un pistolet dans chaque main. Anselma veut tuer Torchemort et Crucifix, Torchemort veut tuer Anselma et protéger Crucifix, Crucifix veut que tout le monde dépose les armes. Anselma obtient trois sacrifices, Torchemort en obtient également trois, Crucifix obtient une souffrance. Il est impossible de déterminer de vainqueur. Les trois camps ont le choix entre se mettre d'accord sur un compromis (la mort des trois personnages ou la mort d'Anselma et Crucifix serait un bon choix) ou un statu quo (personne ne meurt pour l'instant, mais des coups physiques ou mentaux ont été échangés : avec trois sacrifices chacun pour Anselma et Torchemort et une souffrance pour Crucifix, personne ne s'en sort indemne).*

Conflit, qui raconte l'issue

Suivant le résultat des dés, chaque joueuse meneuse d'un camp raconte du point de vue de son personnage comment **il atteint ou manque son objectif.** Elle peut apporter de nombreux détails, mais le conflit aura aussi des conséquences collatérales qui seront racontées plus tard et peut-être par d'autres.

<u>Qui raconte l'issue, exemple :</u> Le joueur de Parsifal raconte comment il atteint son objectif. En l'occurrence, Parsifal séduit la Reine Fougère à la fois par son amour sincère, sa laideur attendrissante, et par l'acharnement de Lise et de ses alliés contre lui. La Reine descend de son piédestal et l'embrasse sur ses cicatrices.

Par souci d'élégance, **si un objectif est manqué lors d'un conflit, c'est qu'il est hors de portée**, du moins pour le prochain tour de table.

Carte Blanche : Au moment où une joueuse raconte comme l'objectif est atteint ou non, le Confident peut rectifier ce qu'elle dit en fonction de la logique ou de l'ambiance qu'il cherche à installer. Si c'est un conflit crucial, il peut aussi raconter lui-même.

Conflit, rationnement des dés de puissance et de souffrance

Une fois qu'on a déterminé si l'objectif était atteint, **chaque joueuse doit rationner ses dés de puissance et de souffrance.** Elle ne peut conserver qu'un seul dé de puissance et un seul dé de puissance.

Les dés de sacrifice sont quant à eux tous conservés.

Si une joueuse a des dés de puissance et des dés de souffrance, elle a le droit d'ignorer la souffrance. Elle remet ses dés de souffrance dans la réserve.

<u>Rationnement des dés de puissance et de souffrance, exemple :</u> Isaac joue un conflit simple (objectif : tuer un horla) avec une alliée, Écorce. Isaac lance quatre dés et Écorce en lance deux . Isaac obtient deux dés de souffrance et deux dés de puissance. Il ne peut garder qu'un dé de souffrance et un dé de puissance. Écorce obtient deux dés de souffrance. Elle ne peut en garder qu'un.
<u>Ignorer la souffrance, exemple :</u> ... mais Isaac préfère une victoire nette. Il garde alors son dé de puissance et remet son dé de de souffrance dans la réserve. Écorce, quant à elle, n'ayant aucun dé de puissance, est obligée de garder son dé de souffrance.

Conflit, circulation des dés

Les dés symbolisent les conséquences positives ou négatives qu'un conflit peut entraîner sur un personnage. Chaque joueuse peut choisir de garder tous ses dés de puissance, de souffrance ou de sacrifice. Elle peut aussi en donner tout ou une partie aux autres joueuses. Elle décide selon sa tactique, la logique des événements, et comment elle positionne son personnage entre héros, salaud et martyr. **Quand une joueuse reçoit des dés, elle peut les refuser** s'ils ne lui conviennent pas (les dés de sacrifice et les dés de souffrance sont souvent indésirables). **À une exception près : quand une joueuse en conflit donne des dés à une joueuse qui lui a prêté alliance, celle-ci est obligée d'accepter.** Prêter main-forte peut rapporter des récompenses comme des dommages collatéraux !

Conflit, circulation des dés, exemple : *Dans le conflit duel pour séduire la Reine Fougère, Parsifal a obtenu quatre dés de sacrifice. Le joueur de Parsifal souhaite donner des dés de sacrifice aux autres, mais ceux-ci, n'étant pas ses alliés, peuvent refuser ce don. Et c'est ce qu'ils font ! Parsifal garde donc ses quatre dés de sacrifice.*
Après rationnement, la joueuse de Lise se retrouve avec un dé de puissance et un dé de souffrance. Elle garde le dé de puissance pour se renflouer, mais donne le dé de souffrance à Clovis, le félon qui n'a pas gagné son estime. Clovis est obligé de l'accepter puisqu'il s'est allié à Lise. Ambrose a obtenu un dé de puissance, qu'il garde pour lui. Clovis a obtenu un dé de souffrance, qui vient s'ajouter à celui que Lise lui a donné.

Cas particuliers :

† La joueuse en conflit peut donner des dés de puissance et de souffrance à une joueuse qui n'a pas de personnage en jeu.
† La joueuse ne peut conserver plus de dés de sacrifices qu'elle n'a de phrases non barrées sur sa feuille. Elle ne peut donner à une autre joueuse plus de dés de sacrifice que cette joueuse n'a de phrases non barrées.
† Si une joueuse n'a pas de personnage en jeu, elle doit refuser les dés de sacrifice.
† Si une joueuse a déjà reçu un dé de sacrifice, elle doit refuser les dés de souffrance ou de puissance, car on ne doit pas atténuer la dureté des dés de sacrifice en les compensant par d'autres dés.

Conflit, écriture des phrases.

Chaque joueuse qui a reçu des dés va en appliquer l'effet sur sa feuille de personnage, c'est-à-dire sacrifier des phrases ou écrire de nouvelles phrases. C'est une façon de raconter les conséquences du conflit. Il faut donc garder la logique de l'aventure à l'esprit et accompagner son geste de la narration nécessaire pour justifier ce qu'on écrit. Quand on sacrifie une phrase ou qu'on écrit une phrase à cause d'un dé, cela raconte comment l'objectif est atteint ou non, mais aussi la manière dont le conflit se passe (les moyens employés pour tenter d'atteindre ou de contrer l'objectif) et toute la gamme des sacrifices, récompenses et dommages collatéraux imprévus qui atteignent les personnages et leur entourage.

C'est un moment de narration collective. Quand une joueuse sacrifie une phrase ou en écrit ou une nouvelle, elle raconte ce qui se passe, pour justifier le texte de ces phrases, afin que chacune voie quelles sont les conséquences du conflit sur son personnage. Le Confident anime la négociation au sujet des conséquences du conflit. En cas de désaccord franc, chaque joueuse a le dernier mot sur ce qu'elle raconte à partir de ses dés et il est impossible d'engager un deuxième conflit pour contrer ce qu'elle dit. **Mais la joueuse doit garder à l'esprit que ce qu'elle écrit doit concerner son personnage intimement.**

Pour chaque dé de sacrifice reçu, la joueuse barre une de ses phrases. C'est important d'en garder une trace, alors elle doit la barrer au lieu de la noircir ou de la gommer. Cela signifie que la phrase n'est plus vraie, n'existe plus. Pour les phrases un peu complexes, il faut qu'au moins un des éléments de la phrase soit perdu ou obsolète. Ce peut être un objet, une personne, une partie de quelque chose, un sentiment, une valeur, une croyance... La joueuse doit raconter en quoi c'est lié au conflit qui vient de se produire et en quoi cela constitue une perte ou un sacrifice pour son personnage. Il s'agit d'une perte totale et difficilement réversible (annuler un sacrifice devrait être l'objet d'un nouveau conflit), qui compromet la réalisation des objectifs du personnage, voire leur raison d'être. **Si toutes les phrases du personnage sont sacrifiées, le personnage est éliminé. La joueuse recrée un nouveau personnage, ou le même personnage, à condition qu'il soit profondément transformé.**

Pour chaque dé de puissance reçu, la joueuse écrit une phrase de puissance. La première phrase de puissance du camp victorieux doit raconter comment l'objectif est atteint. Les phrases de puissance supplémentaires racontent les conséquences favorables de cette victoire. La phrase doit refléter les avantages qu'en tire son personnage directement, par exemple sous la forme d'une nouvelle motivation ou d'une nouvelle ressource.

Pour chaque dé de souffrance reçu, la joueuse écrit une phrase de souffrance. Si le camp de la joueuse a gagné le conflit, les phrases de souffrance racontent des sacrifices qui ont mené à cette victoire, des dommages collatéraux ou des conséquences défavorables de cette victoire. Si son camp a perdu, la première phrase de souffrance raconte comment l'objectif a été manqué et les suivantes racontent les conséquences défavorables de cet échec. **La phrase doit refléter les dommages que subit son personnage directement**, par exemple sous la forme d'un nouvel handicap physique, mental ou moral, ou d'une motivation ou d'une ressource perdue ou dégradée. Elle ne peut pas se servir d'un dé de souffrance pour écrire que c'est tel autre personnage qui souffre. En revanche, s'il a été raconté que tel autre personnage avait enduré un drame, elle peut écrire la façon dont cet événement l'affecte. Elle peut dire que la souffrance s'applique à un figurant (ceci peut aller jusqu'à sa mort), du moment que ce figurant a été décrit comme un proche et que sa souffrance l'affecte, soit parce qu'il y était attaché, soit parce qu'il le considérait comme une ressource. Il est difficile de résorber un handicap lié à une phrase de souffrance : cela devrait faire l'objet d'un nouveau conflit.

Si une joueuse sans personnage en jeu reçoit des dés de puissance ou de souffrance, elle écrit tout de suite sa phrase de création, puis écrit les phrases de puissance ou de souffrance associées aux dés qu'elle a reçus.

Écriture des phrases, exemple : *À l'issue du conflit duel entre Parsifal et Lise, Parsifal a atteint son objectif : il a séduit la Reine Fougère. Son joueur est en instance, il écrit en premier ses phrases. En l'occurrence, il a quatre dés de sacrifice et sacrifie donc ces quatre phrases. Il est éliminé ! Le joueur de Parsifal raconte que son personnage est tellement heureux d'avoir gagné l'amour de la Reine Fougère... qu'il en meurt.*
Ambrose a récolté un dé de puissance. Il rejette le dé et obtient le thème de l'Amour. Ambrose veut écrire que son aide toujours renouvelée lui a fait gagner l'amour de Lise. Comme cela concerne Lise, il demande la permission à sa joueuse et celle-ci lui accorde. Il écrit Mon soutien inconditionnel a payé : Lise m'aime.

Lise rejette son dé de puissance et obtient le thème de la Société. Elle dit que si la Reine Fougère n'a pas été séduite, elle reconnaît les talents de poétesse de Lise (elle ignore que le poème lui a été soufflé par Clovis). La joueuse écrit J'ai été nommée Grande Poétesse du Royaume Fougère. *Elle rejette son dé de souffrance et obtient le thème des Pulsions. Sa défaite lui a infligé une blessure d'orgueil. Elle écrit* J'utiliserai ma charge de Grande Poétesse pour arracher l'estime de la Reine Fougère.
Le joueur de Clovis rejette ses deux dés de souffrance et obtient le thème de la Nature et de la Chair. Pour sa souffrance de Nature, il raconte que l'Arbre-Fougère le plus majestueux du royaume est devenu hideux quand Lise a récité son poème. Quand les poèmes des siècles passés sont libérés, cela dévore le peu d'égrégore positive qui était contenue dans les plantes. Il écrit La récitation des poèmes enlaidit le Royaume Fougère. *Le problème, c'est qu'il sait que Lise va lui en demander de nouveaux... Pour sa souffrance de Chair, il écrit* La culpabilité de ma traîtrise me donne mal au ventre.

Si une joueuse accepte des dés alors que son personnage est éliminé ou pas encore créé, elle utilise ces dés pour créer aussitôt son premier ou son nouveau personnage (une phrase de création + autant de phrases que le personnage éliminé avait de phrases non sacrifiées + autant de phrases de puissance et/ou de souffrance que de dés reçus).

Si un personnage a atteint un total de douze phrases non sacrifiées et vient donc de s'accomplir, sa joueuse peut continuer à recevoir des dés qui serviront à créer aussitôt un nouveau personnage (une phrase de création + autant de phrases que de dés excédentaires reçus).

Une fois le conflit terminé, la joueuse en instance peut raconter ce qui se passe. Il faut qu'elle fasse court et sobre car si les autres joueuses sont en désaccord avec ce qu'elle raconte, elles peuvent seulement négocier la fiction mais ne peuvent plus la contrer avec un conflit duel. La joueuse en instance a le dernier mot sur la narration, mais elle ne doit pas en abuser. Quand elle a terminé, elle annonce la fin de son instance.

Carte Blanche : Le Confident raconte ce qui se passe autour du personnage une fois le conflit terminé, et annonce la fin de l'instance.

Les empires ne périssent pas sous les coups de leurs ennemis
mais par leur propre épuisement
et par la démission des forces qui les soutiennent.
Il en va de même de nos amours et de notre vie.

Alexis Curvers
Tempo di Roma